

DESCRIPTIF DE COURS & ACQUIS D'APPRENTISSAGES
Année académique 2015-2016

U1B – Unité d'enseignement 1B/19 ECTS

Activité d'apprentissage : 1B2G – Arts numériques/atelier
Cours de soutien spécifique à l'orientation : **Libre Graphics / Écrire le design**
1er quadrimestre

Enseignant : Stéphanie Vilayphiou

Contenu du cours :
Ce cours est une invitation à explorer à des fins créatives la diversité des outils numériques et leurs modes de pensée à travers les logiciels libres. Le but est de développer une curiosité à toujours chercher et expérimenter des outils que l'on ne connaît pas encore. Chaque étudiant, ou groupe d'étudiants, choisit un ou plusieurs outils de création à explorer, documenter, expérimenter, que ce soit en lien avec leur pratique et/ou intérêts personnels. Expérimenter peut prendre des sens divers : explorer les particularités d'un logiciel encore étranger, détourner un logiciel de son utilisation première… Le rôle de l'enseignant est alors déplacé ; il devient conseiller/guide dans un monde qu'il ne connaît pas forcément, mais dont il a pu vivre certains mécanismes dans d'autres domaines. Des cours sur la culture des outils numériques, liés aux projets des étudiants, viennent ponctuer le quadrimestre pour apporter un bagage théorique, découvrir de nouveaux outils et créer des liens entre les différents projets.

Il n'y a aucun pré-requis en programmation à avoir, si ce n'est de ne pas avoir peur de mettre les mains dans la matière digitale ; le but n'étant pas de former des programmeurs mais plutôt des praticiens informés et sensibles aux outils qu'ils utilisent.

Acquis d'apprentissage, objectifs :
Ce cours n'a pas pour objectif de former des développeurs mais de comprendre les logiques mises en œuvre et ouvrir l'imaginaire des étudiants sur les potentiels créatifs des machines au-delà des paradigmes classiques d'interaction. Cela passe par la compréhension des logiciels comme technique, mais aussi comme incarnation de mode de pensées (aspect culturel). Les étudiants se constitueront une boîte à outils, en fonction de leurs intérêts et de leur pratiques, qu'ils pourront combiner et réutiliser, et n'hésiteront pas à aller expérimenter d'autres outils par la suite.

- se confronter à une interface textuelle à l'ordinateur, plutôt qu'une interface graphique
- comprendre les logiques de paradigmes logiciels, au-delà du mode d'emploi, avoir une relation plus intime avec les outils
- se constituer une collection d'outils, plutôt qu'utiliser un outil monolithique/monopole, être autonome
- questionner les standards, le vocabulaire des logiciels
- trouver de nouvelles manières de dessiner en créant ses outils ou en modifiant des outils existants ou en les utilisant de manière détournée
- s'aventurer, être curieux, bidouiller, se heurter, réparer, pratiquer, même échouer…
- documenter son processus de travail

Critères d'évaluation :

Les étudiants concentrent leurs notes, recherches et expérimentations sur une plateforme web, sur le wiki du cours ou autre dispositif choisi par l'étudiant. C'est le caractère expérimental du travail et donc aussi la documentation de son processus qui sont évalués. Aussi, on peut «échouer» dans son résultat final au même titre qu'un scientifique conclue que son hypothèse est fausse ; le travail de recherche n'en reste pas moins valable et utile.

La participation et l'investissement au cours sont aussi évalués.

Mode d'évaluation :
Les cours artistiques font l'objet d'une évaluation artistique. L'évaluation artistique, correspondant à un cours artistique, est constituée pour 50 % de la note de l'année (des 1e et/ou 2e quadrimestres) et pour 50 % de la note du jury.